

**Zeitschrift:** Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin  
**Band:** 137 (2011)  
**Heft:** [1]: Spengler Cup Spezial!

**Artikel:** Das Endgültige Eishockey-Lexikon  
**Autor:** Alpers, Hans / Ruge, Peter  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-903613>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 18.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

DAS ENDGÜLTIGE EISHOCKEY-LEXIKON  
MIT CARTOONS VON PETER RUGE UND  
TEXTEN VON HANS ALPERS.

**abblocken** | Den angreifenden Gegner durch Drohgebärden derart einschüchtern, dass er unter Zurücklassung aller Wertgegenstände – im Eishockey ist dies vor allem der Puck und allfällige Goldzähne – sein Heil in der Flucht sucht.

**Abneigung** | Besonders beim Torwart häufig auftretendes Gefühl, das sich spontan einstellt, wenn der Puck die eigene Torlinie passiert hat, und sich gegen den Torschützen richtet.

**Abseits** | Ein ansonsten eher narkotisiert wirkender Spieler überrascht den Puck führenden Mitspieler dadurch, dass er sich zu einem unvermuteten Sprint aufrafft und vor dem Puck in die Angriffszone eindringt. Gnadenlose Schiris ahnden dies mit einem Einwurf.

**Absicht** | a) böse: Wird gern anderen unterstellt, wenn etwas total daneben geht. b) gute: Wird gern für sich selbst beansprucht, wenn etwas total daneben geht.

**Abwehr** | Alibi-Bezeichnung für jene Gruppe von Spielern, die als Stürmer nicht tauglich sind, aus sozialen oder karitativen Zwecken aber trotzdem für die Mannschaft aufgestellt werden. Abwehrspieler kurven wild um die gegnerischen Stürmer herum und tun so,

### Angriffsraum



als würden sie diese am Torschuss hindern, was natürlich nicht ernsthaft der Fall ist. Da die gegnerische Mannschaft jedoch auch seine Sozialfälle hat, geht er auf das Spiel ein und tut so, als würde ihn das Herumfahren und Gefuchtel beeindrucken.

**Abwehrzone** | Territorium, in dem Tore verhindert werden sollen, was sich aber offenbar noch nicht bei allen Abwehrspielern herumgesprochen hat. In solchen Fällen demonstriert der Gegner gelegentlich, dass für ihn die Abwehrzone die Angriffszone ist.

**Aha-Erlebnis** | Plötzliche Erkenntnis eines ausgepiffenen Spielers, dass er diesen Tag doch besser auf der Ersatzbank verbracht hätte.

**Alleingang** | Reaktion auf den Eindruck, es mit total unfähigen Mannschaftskameraden zu tun zu haben.

Misslingt die Aktion, obwohl ein anderer schussbereit war, kann es passieren, dass die Kameraden dem Alleingänger zeigen, wozu sie fähig sind.

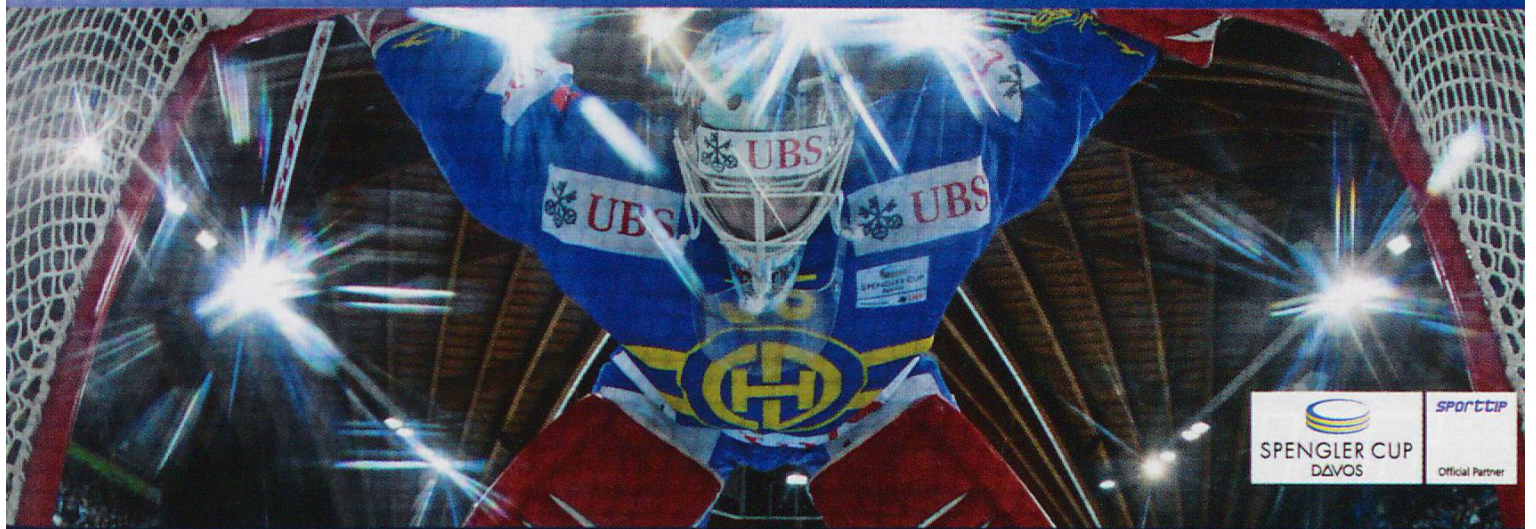
**Angriff** | Alibibezeichnung für jene Gruppe von Abwehrspielern, die vom Trainer dazu gezwungen wurde, ihr bisheriges bequemes Leben aufzugeben. Angriffsspieler tun ihr Bestes, um nur ja nicht als Torschützen aufzufallen – in der Hoffnung, dass ihr Trainer nach einiger Zeit resigniert und sie wieder in die Abwehr stellt. Den Pechvögeln passiert es allerdings, dass der Puck gelegentlich an ihnen oder ihrem Schläger abprallt und im Tor des Gegners landet. Dann ist es erst einmal wieder Essig mit dem Job in der Abwehr.

**Angriffsraum** | Spielfeldbereich, in dem eigentlich Stürmer versuchen sollten, Tore zu schießen. Leider oft eine rein theoretische Definition.

**Angstschweiss** | Körperabsonderung, die aus den Hautporen eines Spielers bricht, wenn a) er selbst kleinwüchsig ist und einen Zweimeterriesen auf sich zuschießen sieht; b) er während des Spiels feststellt, dass er vergessen hat, seinen «Eierschoner» anzuziehen; c) er im letzten Drittel eines harten Spiels daran denkt, dass ihn nach Spielende drei Groupies mit konkreten Absichten in seiner Umkleidekabine erwarten.

**ausspielen** | Ein Spieler legt einen Spieler der gegnerischen Mannschaft

ANZEIGE



# Sporttip wünscht frohe Wetttage.

Jetzt auf spannende Eishockey-Duelle am Spengler Cup Davos wetten, mitfiebern und gewinnen. An den Wettbüros vor Ort, an jeder Lotto-Verkaufsstelle oder via [www.sporttip.ch](http://www.sporttip.ch)

**SWISSLOS**

Offizieller Partner von SwissTopSport

**SPORTTIP**

Dein Einsatz zählt!

herein und lässt ihn buchstäblich ins Leere fahren. Das Dumme ist nur, dass er fast immer in den nächsten Sekunden selber ausgespielt wird.

**Bande** | Hüfthohe Umgrenzung des Eishockeyfeldes, die eine magische Anziehungskraft auf Eishockeyspieler ausübt. Sie traktieren die Bande auf jede nur denkbare Art: Sie dreschen den Puck dagegen, dass es nur so raucht, schlagen mit den Stöcken darauf ein, springen mit nach vorn gestreckten Schlittschuhen darauf zu oder bringen dieselbe mit einem eleganten Sprung zwischen sich und einen angriffslustigen Gegner. Nostalgische Eishockeyfans denken manchmal wehmütig an die Zeit zurück, als Eishockey noch auf zugefrorenen Seen gespielt wurde und das Spielfeld von keiner Bande umgeben war. Die Teams und die Zuschauer nutzten die langen Pausen, in denen Eisjungen dem Puck in abgelegenen

Gebieten des Sees hinterherjagten, zu einem fröhlichen Umtrunk mit Glühwein und Grog. Nicht selten wurde es dabei so gemütlich, dass sich hinterher keiner mehr an den Spielstand erinnern konnte. Alles dahin ...

**Beifall** | Erstaunte Zuschauerreaktion, wenn wider Erwarten auf dem Eis etwas so gelingt, wie es gedacht war.

**beschimpfen** | Mit Geräusch verbundene Öffnung des Mundes bei gleichzeitigem Herunterklappen des Kinns nach total hirnerbrannten Entscheidungen von Schiedsrichtern. Dabei entstehende Wörter sind selbstverständlich nur scherzhaft gemeint. Leider sind Schiris prinzipiell extrem humorlos, so dass sie sich meistens albern aufplustern und die unverzügliche Entfernung des Scherzkekkes vom Eis verlangen. Die Kommentierung dieser aus kleinkariierter Rachsucht entstandenen Entscheidung wird von wirklich gewitzten Spielern erst ausser Hörweite der Refs vorgenommen.

**blaue Flecken** | a) Ein scheckiges Muster ergebende Farbtönung von Teilen der Haut, die für Eishockeyspieler symptomatisch ist und lediglich in der spielfreien Sommerpause an Intensität verliert. b) Unter starkem Alkoholeinfluss stehende Zuschauer inmitten einer ansonsten nüchternen Menge.

**blockieren** | Den gegnerischen Angreifer vor die Wahl stellen, entweder fried-

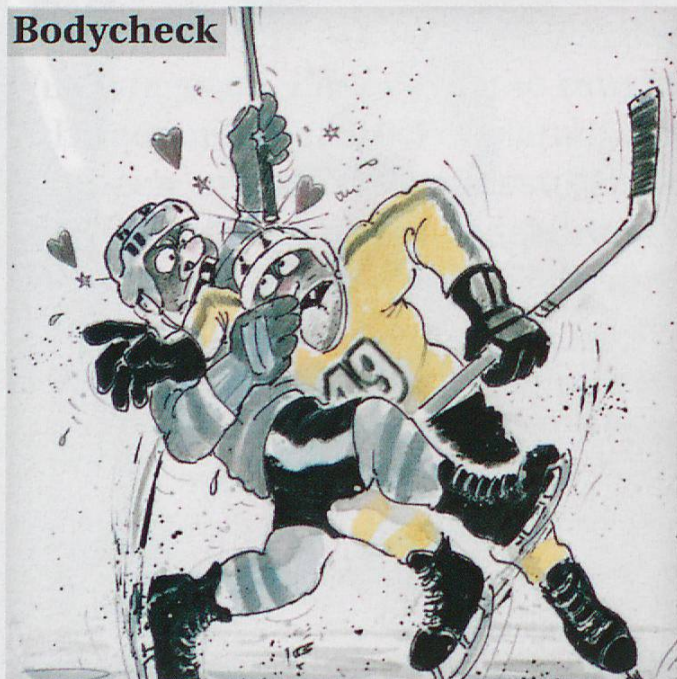
## Beifall



lich zum eigenen Tor zurückzukehren oder sich blaue Flecken zu holen. Nicht ratsam für allzu schwächliche Verteidiger oder ausgepowerte Flitterwöchner.

**bluffen** | Talent eines Spielers, so zu tun, als ob. Wird aber auch oft als Ausrede benutzt, um diesen oder jenen

### Bodycheck



Patzer zu kaschieren: «Was heisst hier, den Puck nicht getroffen! Das sollte doch ein Täuschungsmanöver sein!»

**Bodycheck** | Obwohl Eishockey ein Kampfsport ist, lässt er doch die Möglichkeit für scheue, fast zärtliche Gesten zwischen den Rivalen. Dazu zählt der sogenannte Bodycheck. Er ist eine Art tänzerisches Ritual. Zwei Spieler gegnerischer Mannschaften fahren vorsichtig aufeinander zu, umarmen sich freundschaftlich, reiben die Helme aneinander und kreuzen spielerisch die Stöcke. Damit will man aus-

drücken: Was soll der ganze Streit – gehen wir doch lieber ein Bier trinken. Daraus wird dann aber leider meistens nichts, weil man sich nicht auf die Bier-sorte einigen kann.

**Bully** | Weder die Bezeichnung für den kräftigsten Spieler auf dem Eis oder gar den Einsatz eines angriffslustigen Stiers, um müden Spielern wieder Beine zu machen, sondern eine Methode der Schiedsrichter, den Spielern nach geruhsamen Spiel-Unterbrechungen erfrischende Bewegungstherapie zu verordnen.

**checken** | Testmethode, um herauszufinden, ob der gegnerische Spieler wirklich so wacklig auf den Kufen steht, wie es den Anschein hat. Unfeine Leute nennen dies anrempeln. Aber unfeine Leute gibt es im Eishockey bekanntlich nicht.

**Colt** | Letztes Mittel eines Stürmers, um durch Zeigen eines solchen Geräts einen widerspenstigen gegnerischen Torwart zu überreden, doch lieber mal einen Schuss durchzulassen, als einen Schuss zu riskieren. Allerdings gilt diese Methode als recht ungehobelt und ist obendrein strikt regelwidrig.

**cool** | Betrifft nicht die Temperatureigenschaften des Eises, sondern eine Stimmungslage, die bei Eishockeyspielern im Verlauf des Spiels meistens erst dann entsteht, wenn sie auf der Strafbank sitzen.

**Darm** | Empfindliches Messinstrument für die Angst des Spielers vor dem Gegner. Festigkeitsgrad und Durchflussgeschwindigkeit der freigesetzten Menge sowie die Anzahl der Freisetzungen vor dem Spiel ermöglichen eine exakte Bestimmung des seelischen Zustands. Volkstümliche Bezeichnung sowohl für die Ursache als auch für die Auswirkungen: «Schiss haben».

**Debakel** | Wenn die Niederlage wirklich so drastisch ausfällt, wie man es von Anfang an befürchtet hat.

**Delle** | Unvermeidliche Begleiterscheinung eines Eishockeyspiels, die sowohl auf dem Eis als auch an den Akteuren zu beobachten ist.

**Denunziant** | Gefoulter Spieler, der die Dreistigkeit besitzt, Wirkung zu zeigen und damit den Schiedsrichter auf das Foul aufmerksam zu machen.

**Desaster** | Wenn sich die Erwartung eines Debakels als überschäumender Optimismus herausstellt.

**Dilettant** | Nach Trainermeinung jeder Kritiker, nach Kritikermeinung jeder Trainer.

**Dribbling** | In acht von zehn Fällen fruchtloser Versuch eines Spielers, durch Anwendung von gemeinsten Täuschungsmanövern jeglicher Art einen Gegner zu umspielen. In den erwähnten acht Fällen erweist sich der

ANZEIGE

  
SPENGLER CUP  
DAVOS

Präsentiert von

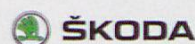


SPENGLER CUP DAVOS | 26. - 31. DEZEMBER 2011

**EISMOBILE**

FACEBOOK.COM/SPENGLERCUP 

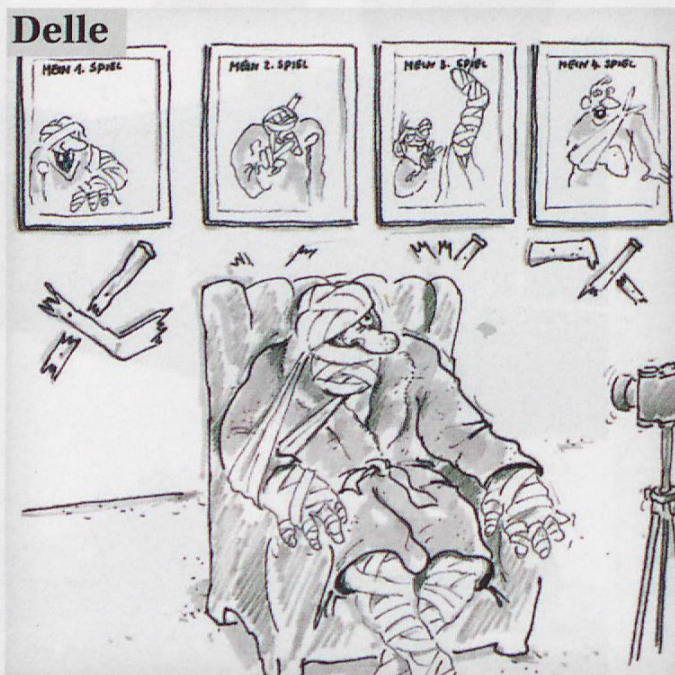
HOL DIR DAS SPENGLER CUP APP! GRATIS IM APP-STORE UND ANDROID MARKET



Gegner als das noch grössere Schlitzohr und vereitelt diese Bemühungen. In den beiden restlichen Fällen gelingt das Unternehmen – mit dem Ergebnis, dass entweder der Gegner die Notbremse zieht oder aber der Dribbelkünstler nach seinem Triumph über seine eigenen Beine stolpert.

**Drittel, erstes** | Spieldrittel, in dem es für jeden Eishockeyspieler enorm wichtig ist, nicht zu viel Kraft zu vergeuden. Schliesslich folgen noch zwei weitere Drittel: Also auf Sparflamme fahren, den Gegner kommen lassen.

**Drittel, zweites** | Spieldrittel, in dem einem Eishockeyspieler schon das erste Drittel in den Knochen steckt. Da gilt es mit den Kräften haushalten! Und obendrein folgt noch ein weiteres Drittel. Also auf Sparflamme fahren, den Gegner kommen lassen.



**Drittel, drittes** | Spieldrittel, in dem einem Eishockeyspieler schon das erste und das zweite Drittel in den Knochen stecken. Das muss der Zuschauer doch einsehen. Also auf Sparflamme fahren, den Gegner kommen lassen und hoffnungsvoll auf die Schlusssirene warten.

**Einsatz** | Gelegentlich zu beobachtende Anstrengung eines Spielers, die Entscheidung des Trainers über dessen Einsatz zu rechtfertigen. Wie gesagt: gelegentlich zu beobachten.

**Eis** | Gefrorenes Wasser, äusserst rutschig. Im wahrsten Sinne des Wortes eine der Grundlagen für Eishockey. Einige Experten sind sogar der Ansicht, dass Eishockey ohne Eis gar nicht denkbar wäre. Stellen Sie sich einmal vor, Eishockey würde auf losem Sand gespielt: Man würde den Puck gar nicht wiederfinden! Das ist die eine Seite der Medaille. Die andere Seite: Immer wieder klagen Eishockeyspieler darüber, dass sie auf diesem glatten Material ausrutschen und sich dabei blaue Flecken am Hintern einhandeln. Die Spieler-Gewerkschaft hat deshalb kürzlich bei Tarifverhandlungen die Forderung aufgestellt, im Interesse grösserer Sicherheit am Arbeitsplatz entweder auf das Eis zu verzichten oder aber den Spielern auf Vereinskosten rutschfeste Stiefel zur Verfügung zu stellen.

**Endphase** | Die letzten Minuten eines Spiels, in denen der schon feststehende und bisher recht schlafmützige Verlie-

## Dribbling



rer durch hektische Betriebsamkeit vorzutäuschen versucht, ihm sei durch den bisherigen Spielverlauf ein grosses Unrecht widerfahren.

**Entspannung** | Mit einer lässigen Einstellung verbundener seelischer Zustand als Antwort auf nicht mehr zu ändernde Tatsachen, der gewöhnlich

nach einem Spiel einsetzt, nach besonders drastischen Tatsachen, aber auch schon nach wenigen Spielminuten erfolgen kann. Wenn dies Spieler einer vermeintlich sicher führenden Mannschaft betrifft, kann die Veränderbarkeit dieser Tatsache allerdings nicht nur zu Spannung, sondern auch zu erheblichen Spannungen führen.

## Gegner



**Esel** | Grautier, das sich angeblich aufs Eis begibt, wenn es ihm zu wohl wird. Vergleiche mit Eishockeyspielern bieten sich zwar gelegentlich an, müssen aber mit aller Schärfe und Entschiedenheit zurückgewiesen werden.

**Fairplay** | Besonders demütigender psychologischer Trick. Dem Gegner wird durch betont faires Spiel suggeriert, es mit einem haushoch überlegenen Team zu tun zu haben, das es sich leisten kann, die Regeln einzuhalten. Der Trick verpufft, wenn der Gegner seinerseits durch ebenso striktes Einhalten der Regeln zu beweisen sucht, dass er der haushoch Überlegene ist. Wenn einer der beiden Mannschaften der Beweis des Behaupteten gelingt, ist es meistens zu Ende mit dem Fairplay.

**Fanghand** | Entwickelt von einem Trainer, der sich vergeblich bemühte, King Kong als Torwart für seine Mannschaft

zu engagieren. Als er sonst niemanden fand, dem die Natur klodeckelgrosse Hände verliehen hatte, verordnete er seinem Torsteher einen korbartigen Handschuh, mit dem seither alle Eishockeytorwarte nach dem Puck zu grabtschen versuchen. Der Ausdruck Fanghand entspringt natürlich purem Wunschdenken.

**Faust** | Aus den Enden der oberen Extremitäten eines Menschen zu bildende Einheit, die schlagkräftige Beweise ihrer Effektivität vorweisen kann.

**Fernsehreporter** | Herumschwadronierende Personen, die immer alles besser wissen und sich als dreizehnter Spieler auf dem Eis fühlen. Dass man ihnen entgegen ihren Erwartungen nie einen Trainer-Job anbietet, führt oft zu drastischen Identitätskrisen.

**fliegender Wechsel** | Freiwilliger, ohne die Mitwirkung von fliegenden Fäusten zustande kommender Austausch von Mannschaftsteilen, der mit keiner Spielunterbrechung verbunden ist. Wer den Wechsel verpasst und als siebter Mann auf dem Eis bleibt, fliegt hinterher – und zwar auf die Strafbank.

**Formkrise** | Kürzere oder auch längere Zeitspanne, in der ein Eishockeyspieler noch auffälligere Schwierigkeiten als sonst hat, eine Rechtfertigung dafür zu erbringen, weshalb er sich die Schlittschuhe untergeschnallt hat. Eine Formkrise kann sich auch zur Dau-

erformkrise auswachsen. In diesem Fall erklärt der Trainer die Form des Spielers in der Formkrise irgendwann zur Normalform, und der Spieler kann sich eine neue Formkrise leisten.

**Füsse** | Zu Geruch neigende untere Extremitäten des Menschen, die neben einem hinteren Körperteil die wichtigsten Kontaktstellen zur materiellen Realität sind. Sowohl deren Form als auch die Empfindlichkeit gegenüber niedri-



gen Temperaturen belegen eindeutig, dass der Kontakt mit Eis wenig ratsam ist, worauf Eishockeyspieler allerdings keine Rücksicht nehmen.

**gähnen** | Mit Geräusch verbundene Mundbewegung, mit welcher der Körper dem Geist bedeutet, dass die mit den Sinnen aufgenommenen Eindrücke es vorteilhaft erscheinen lassen, die

Augen zu schliessen. Im Eishockey unbekanntes Phänomen – nach Auskunft von Funktionären.

**gefrorene Pferdeäpfel** | Der Puck des kleinen Mannes und ein historischer Vorläufer der heute üblichen Hartgummischeibe. Im modernen Eishockey wird dieses Geschenk der Natur nicht mehr eingesetzt, weil a) eitle Spieler darauf bestanden haben, ausschliesslich mit Rossäpfeln berühmter Renn- oder Springpferde zu hantieren, deren Beschaffung zu mühsam war; b) nach dem häufigen Auseinanderfallen derselben ein gewisses Odeur auftrat, das die Scheidungsrate der Ehen von Torwarten unerträglich belastete.

**Gegner** | Mannschaft, die sich am anderen Ende des Spielfeldes eingeknistet hat. Ob nun schwach oder stark: (Fast) allen Gegnern ist ein gewisses Mass an Trotz und Verbissenheit zu eigen. Obwohl es doch nur um zwei Punkte geht, weigert der Gegner sich in der Regel, diese so ohne Weiteres abzugeben. Ein feindseliger Akt, der längst zu ernststen Konsequenzen geführt hätte, wenn es ohne den Gegner nicht so langweilig auf dem Eis wäre.

**Gipsbein** | Resultat einer bedauerlichen Fehleinschätzung der Elastizität menschlicher Knochen, Bänder und Sehnen, das sich jedoch hervorragend für Autogramme und Grussadressen eignet. Vielleicht eine Anregung für Sponsoren, die am Körper des Spielers

noch geeignete Werbeflächen suchen. Versuche der Gipslobby, das Gipsbein als Präventivmassnahme für alle Spieler obligatorisch zu machen, sind bisher gescheitert.

**grinsen** | Durch Muskelbewegung erzeugter Gesichtsausdruck, der sich bei Spielern nach einem Torerfolg automa-

tisch einstellt, nach einem Gegentor aber nur selten gelingen will.

**Handicap** | Zusätzliche physische oder psychische Beeinträchtigung eines Spielers, die seine bereits anschaulich unter Beweis gestellte mangelnde Eignung für diesen Sport noch einmal dramatisch erhöht.

## Helm



**Helm** | Kuppelförmiges Gerät, das gewisse graue Zellen davor bewahrt, mit dem Schläger eines Gegenspielers Bekanntschaft zu machen. Dies geschieht dank der Spielregeln auch dann, wenn die kleinen grauen Zellen des einen oder anderen Spielers ihren Dickschädel als ausreichenden Schutz ansehen.

**high** | Euphorische Stimmungslage, die sich nach besonders gelungenen Aktionen, zum Beispiel erfolgreichen Torschüssen, einstellt und dringend zum Ausgleich deprimierender Erkenntnisse aus manchen anderen Aktionen benötigt wird. Die Euphorie gibt sich spätestens dann, wenn der Spieler vom Schiri eingeladen wird, mal die Sitzqualitäten der Strafbank zu testen.

**Hintern** | Körperteil, den Spieler gern auf Distanz zur Eisfläche halten möchten, der aber trotzdem früher oder später mehr oder weniger schmerzhaft mit ihr in Berührung kommt. Anatomische Besonderheiten, die nicht nur für Eishockeyspieler gelten, mildern für gewöhnlich allerdings die Folgen dieser Annäherung.

**hoher Stock** | Zur Tat bereiter Erregungszustand, der auf dem Eis nicht geduldet wird.

**Hose** | Bekleidungsstück, das dem Kälteschutz von empfindlichen und von den Inhabern als ungemein wichtig und schützenswert empfundenen Körperteilen dient. Weibliche Eishockey-

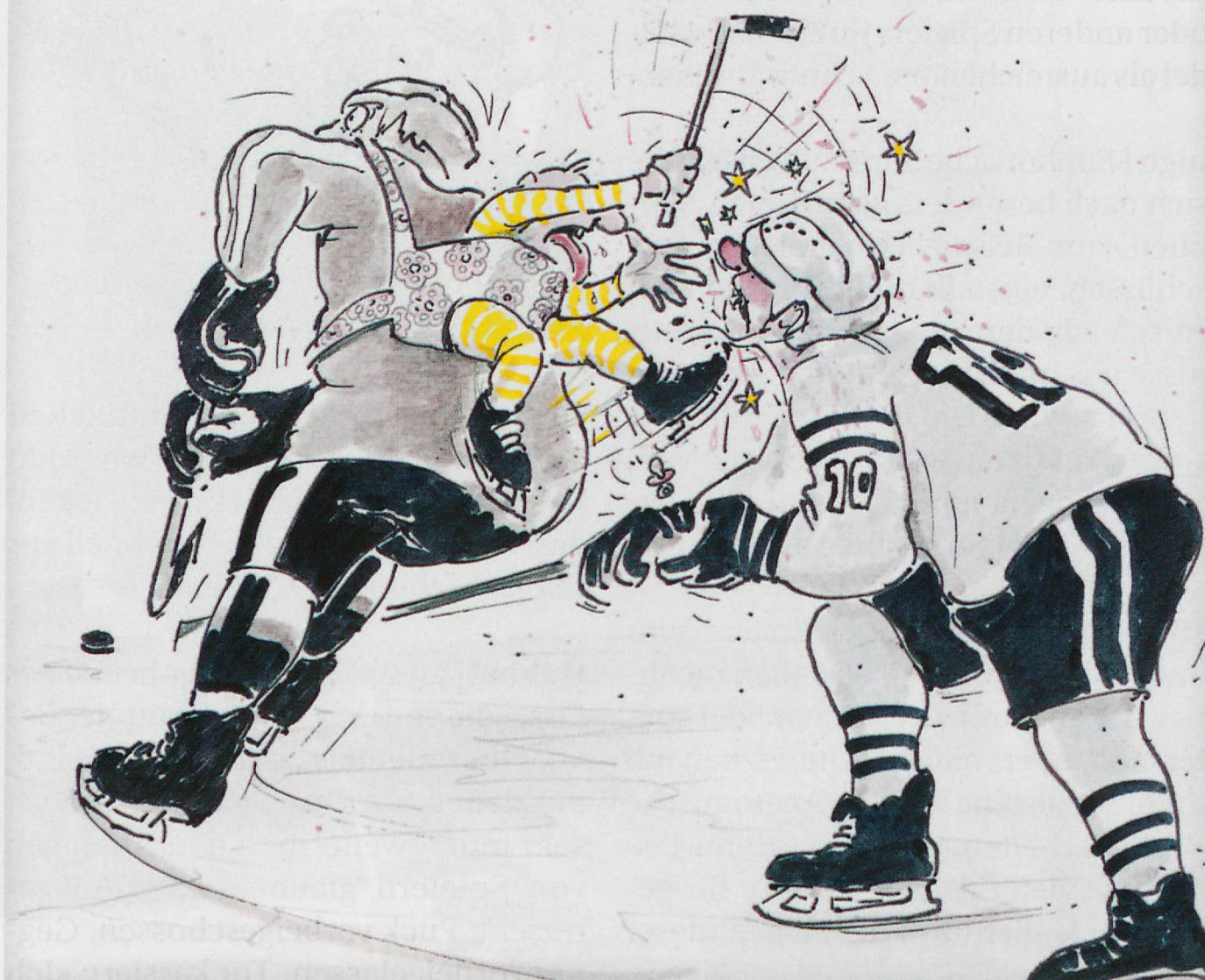


fans beklagen die wenig sinnlichen Konturen dieser Textilien, während Spieler Wert auf den Hinweis legen, dass sie im Bedarfsfall sehr schnell aus selbiger schlüpfen können.

**Hubbel** | Mysteriöse Unebenheiten des Eises, die von den Augen neutraler Beobachter niemals zu entdecken sind, mit denen aber das Spielfeld übersät sein muss, wenn man den Aussagen von Spielern glauben darf. Ausgerutscht, Puck vorbeigeschossen, Gegner vorbeigelassen, Tor kassiert: «Ich kann nichts dafür – da war ein Hubbel!»

**Idol** | Göttlicher Spieler, der so lange angebetet wird, bis er in die unvermeidliche Formkrise kommt. Dann lernt er die irdischen Seiten des Daseins kennen.

**Illusion** | Weitverbreitete Wahnvorstellung, beim Stande von 0:0 nach den



ersten beiden Dritteln noch 11:10 gewinnen zu können. Die Illusion verblasst in der Regel beim Stand von 0:15. Hält sie wider Erwarten auch dann noch an, wird die Hinzuziehung eines Arztes dringend empfohlen.

**Impotenz** | Die Unfähigkeit, zu tun, was man gern tun möchte – zum Bei-

spiel Tore schießen. Tragisch für die Beziehungskiste eines Spielers wird es allerdings erst dann, wenn überhaupt kein Schuss mehr gelingt.

**johlen** | Zuschaueramüsement über peinlich missglückte Aktionen auf dem Eis, das von den betroffenen Spielern als total unangemessen und von den

betroffenen Zuschauern als total angemessen empfunden wird.

**Keilerei** | Folkloristischer Brauch, der vor allem in bayerischen Wirtshäusern gepflegt wird, aber auch im Eishockey Tradition hat. Um die Schiedsrichter auf eine falsche Fährte zu locken, nennt man es hier allerdings «Bodycheck».

**Klotz** | Ein als erschreckend wuchtig empfundener Abwehrspieler, der zu einem solchen am Bein des Angreifers wird, wenn er sich obendrein auch noch als wendig erweist.

**Knoblauch** | Biologisch-psychologisches Kampfmittel vor allem osteuropäischer Mannschaften. Da es nach dem Verzehr grösserer Mengen von Knoblauch zu einer erheblichen Ausdünnung des Verzehrs kommt, gewinnt er einen taktischen Vorteil bei allen Körperkontakten mit Nicht-Knoblauchessern, so zum Beispiel beim Blockieren oder Bodycheck. Über die betäubende Geruchswirkung hinaus meidet der Gegner fortan instinktiv den engen Kontakt mit seinem Gegenüber, was diesem freie Bahn verschafft. Das Mittel versagt allerdings, wenn es von beiden Mannschaften angewandt wird. Dann treibt es allenfalls die Zuschauer in der Nähe der Auswechselbänke in höhere Ränge.

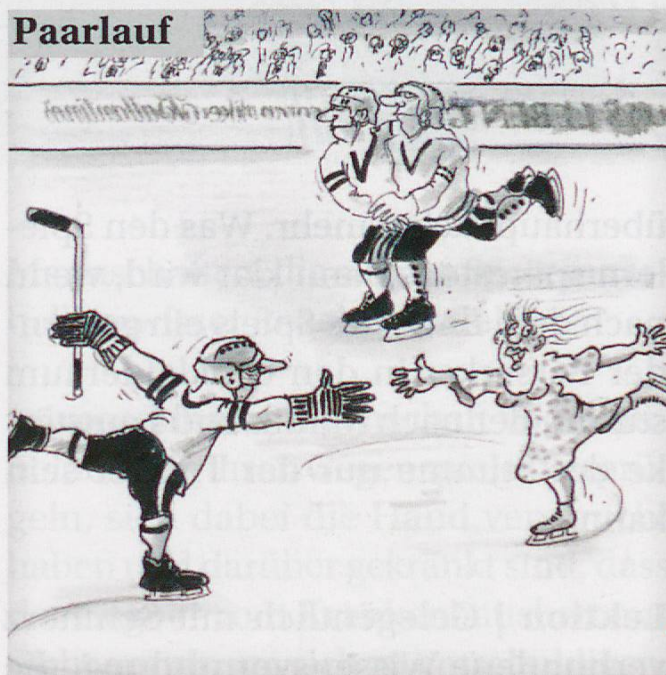
**kontern** | Schlitzohrige Methode, den Gegner ausgerechnet dann anzugreifen, wenn dieser glaubt, sein nächs-

ter Torerfolg sei nur noch eine Sache von Sekunden. Dumm ist nur, dass dieser meist verbittert reagiert und seinerseits kontert.

**Kunst** | Die Fähigkeit, todsichere Torchancen zu versieben. Der Schweizer Kunstverein (SKV) weigert sich allerdings, die betroffenen Künstler aufzunehmen. Begründung: Man sei personell nicht in der Lage, den Massenansturm zu bewältigen, falls alle Betroffenen einen Aufnahmeantrag stellen würden.

**labil** | Nicht sonderlich fester Zustand einer Abwehr, der spätestens dann feststeht, wenn die ersten fünf Tore des Gegners auf der Anzeigetafel des Stadions stehen.

**Laisser-faire** | Selbst von Liberalen als zu liberal empfundene Reaktion eines Torwarts auf Torschüsse des Gegners,



die zuerst unangenehme Konsequenzen in Bezug auf die Tor- und Punktbilanz einer Mannschaft und anschließend für den Torwart selbst hat.

**Lappalie** | Wichtigkeit mit einem gewissen Potenzial zur Wichtigkeit. Ein Torerfolg des Gegners, zehn Sekunden vor Schluss beim Stande von 5:0 für die eigene Mannschaft erzielt, ist zum Beispiel eine Lappalie. Ein Torerfolg des Gegners, zehn Sekunden vor Schluss beim Stande von 0:0 erzielt, ist dagegen



überhaupt keine mehr. Was den Spielern spätestens dann klar wird, wenn nach dem Ende des Spiels ein geifernder Berserker in den Umkleideraum stürmt, der nach Mimik und Lautstärke der Stimme nur der Trainer sein kann.

**Lektion** | Gelegentlich mit Schmerz verbundene Wissensvermittlung, die

ungewollt auch jenen widerfährt, die anfangs dachten, sie wüssten bereits alles. Hinterher sind sie zwar schlauer, wissen sich mit der neuen Erkenntnis aber oft nicht zu benehmen.

**Liga** | Eigentlich ein Zusammenschluss von Gleichgesinnten, in dem sich alle aber nur in einem Punkt einig sind: dass es allein ihnen zusteht, die Führung zu übernehmen. Besonders eklatante Führungsschwäche wird jährlich mit dem Ausschluss aus diesem Bündnis bestraft.

**Lokalpatriot** | Ein Spieler, der dem Vereinslokal auch dann treu bleibt, wenn dort die Bierpreise massiv erhöht werden.

**Manager** | Person, die behauptet, die Vereinsgeschäfte führen zu können, und der dies anfangs auch geglaubt wird. Die Praxis bewirkt allerdings früher oder später, dass die von seinen Entscheidungen Betroffenen vom Glauben abfallen.

**Manndeckung** | Hautnaher Kontakt von Freund und Feind, bei dem es entgegen dem Wortsinn nicht zu sexuellen Handlungen kommt.

**Mannschaft** | Ansammlung von Personen, die von sich behaupten, miteinander gegen andere spielen zu wollen, nach den Eindrücken neutraler Beobachter aber meistens mit anderen gegeneinander spielen.



**Mannschaftskapitän** | Ansprechpartner für den Schiedsrichter, der über das Talent verfügen muss, faustdicke Lügen zu erzählen, ohne rot zu werden. Nach der aktiven Laufbahn wechseln Kapitäne für gewöhnlich in die Politik.

**Match** | Mehr oder weniger friedliche Auseinandersetzung von gegnerischen

Mannschaften, die sich im Sport innerhalb gewisser Regeln vollzieht.

**mimosenhaft** | Eigenschaft von Raufbolden, die ihren Gegenspieler verprügeln, sich dabei die Hand verstaucht haben und darüber gekränkt sind, dass der Gegner vom Krankenhausbett aus nicht anruft, um sich zu entschuldigen.



**Missgeschick** | Fehlreaktion, die jedesmal passieren kann und deshalb bei allen auf Verständnis stösst. Vorausgesetzt natürlich, der davon Betroffene ist nicht Torwart.

**Nachwuchs** | Unentbehrliches Potenzial an jüngeren Eishockeyspielern. Die Zeugung derselben auf dem Eis gilt al-

lerdings als äusserst kühl und – zumal vor Publikum – unmanierlich.

**Nahaufnahme** | Gefürchtete Einstellung der Fernsehkamera, bei der die falsche Einstellung der Spieler unübersehbar wird und so gelegentlich auch zur Einstellung eines neuen Mannschaftstrainers führt.

**Nahkampf** | Die Fortsetzung des zunächst noch sportlichen Versuchs, sich in den Besitz des Pucks zu bringen, mit anderen Mitteln.

**neutrale Zone** | a) Mittlerer Teil der Spielfläche, in dem Stürmer oft verteidigen und Verteidiger oft angreifen: Kurzum, niemand blickt so genau durch, was dort eigentlich vorgeht. b) Herrschaftsfreier Bereich zwischen den Machtsphären von Kontrahenten, zum Beispiel zwischen dem Spielfeld und der ehelichen Wohnung eines Spielers.

**Oberschiedsrichter** | Person, die sich als Boss aufspielt und manchmal sogar für eine Art Gott hält. Gotteslästerungen von Zuschauern werden von ihm selten wahrgenommen, da er meistens auf einem Auge blind und durch all die Pfeifkonzerte nach seinen Entscheidungen fast taub ist.

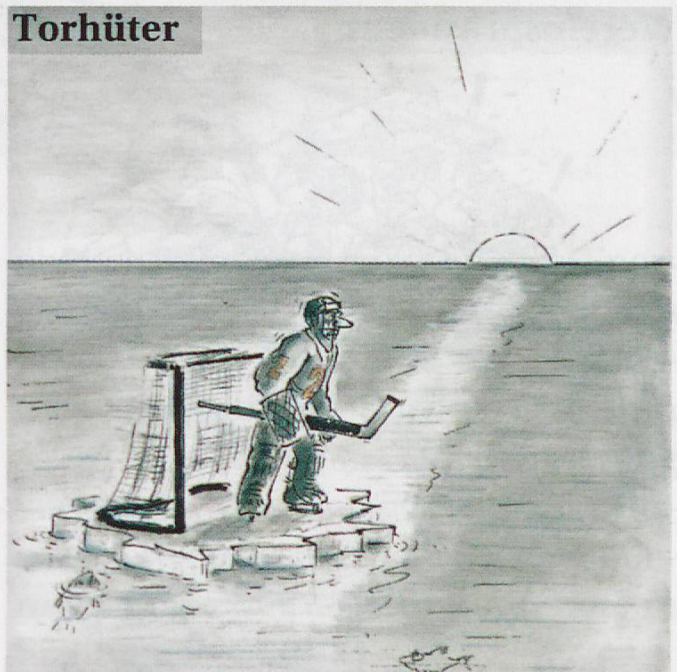
**Ökonomie** | Die Kunst, mit minimalem Einsatz maximale Wirkung zu erzielen. Beispiel: 59 Minuten des Spiels weitgehend unangestrengt fast unsichtbar zu bleiben und in der 60. Minute den Stock so zu halten, dass es zu einem Tip-in und damit zum Siegtreffer kommt. Wenn das nicht gelingt, sind allerdings kleinere Geschenke an den Trainer – einige Dutzend Flaschen sehr guten Weins – nicht nur ökonomisch sinnvoll, sondern äusserst ratsam.

**Paarlauf** | Demonstrative Aktion von zwei Spielern, die ihre Unzertrenn-

lichkeit zeigen möchten, obwohl sie auf dem Eis Gegner sind. Im Unterschied zu der gleichnamigen Disziplin im Eiskunstlaufen kommen dabei im Eishockey Hebefiguren zwar auch vor, sind aber nur von einem der beiden Partner gewollt.

**Pass** | a) Ein Stück Papier, in dem der Staat seinen Staatsbürgern dokumentiert, dass es sie überhaupt gibt. b) Eine Tat auf dem Eis, mit der ein Spieler dokumentiert, dass er die Verantwortung für den Puck gern einem anderen überlassen möchte. Ob dieser andere ein Mannschaftskamerad oder aber ein Spieler der gegnerischen Mannschaft ist, entscheidet die Glücksgöttin Fortuna. Wer sie mit seinem Charme nicht erobern kann, muss sich allerdings daran gewöhnen, Eishockeyspiele fortan von der Zuschauertribüne aus zu verfolgen.

**Torhüter**



**Penalty** | Vom Torwart wenig geliebte Situation, in der er zeigen muss, was er kann. Kann er was, kann es allerdings für den erfolglosen Strafschützen recht unangenehm werden. Vereinsintern.

**Pfeife** | Im Besitz von Schiedsrichtern dient sie dazu, das Spiel an- und abzupfeifen. Als Teil einer Mannschaft auf dem Eis angetroffen, wird sie hingegen meistens ausgepfeifen. Wenn bei massenhaftem Auftreten dieser Spezies in beiden Mannschaften auch der Anpfiff der Trainer keine Abhilfe bringt, sollte abgepfeifen werden, damit die Schluss sirene in Gang gesetzt werden kann.

**Pfiffe** | Schrilles Geräusch, das Aktionen von Spielern gelegentlich begleitet und zu dem diese ein äusserst ambivalentes Verhältnis haben. Musik in ihren Ohren ist es dann, wenn ein Gegner vom Publikum ausgepfeifen wird oder der Schiedsrichter der eigenen Mann-

schaft ein angenehmes Ereignis signalisiert. Pfiffe anderer Art pflegt ein Spieler entweder zu ignorieren oder unter das Stichwort «Ungerechtigkeit der Welt» einzuordnen.

**Powerplay** | Die gegnerische Mannschaft massiv unter Druck setzen und ihr den Eindruck vermitteln, es mit Hexerei zu tun zu haben. Der Puck muss ihr dabei als Spuk oder Fata Morgana erscheinen: Man sieht ihn, aber man kriegt ihn nicht. Erfolgreiches Powerplay bezweckt nicht nur, den Puck möglichst oft im Netz des Gegners unterzubringen, sondern zielt auch darauf ab, diesen wissen zu lassen, dass er zum Ergötzen der Zuschauer vorgeführt wird. Sensibel, wie Eishockeyspieler nun einmal sind, verkraften sie das nicht sehr lange.

**Psychologie** | Methode, dem Gegner ein X für ein U vorzumachen, um ihn bequemer ausixen zu können. Da auch der Gegner diese Methode anwendet, entwickelt sich daraus ein ganz normales Spiel.

**Puck** | Winzige Hartgummischeibe, die jeder Spieler schnell wieder loswerden will, weil der Besitz derselben prügeln-de Gegner anlockt wie Baldrian die Katzen. Findige Spieler haben einen Trick entwickelt, um sich vor den Nachstellungen feindlicher Spieler zumindest eine Weile zu schützen: Sie dreschen das Ding kurzerhand in das Tor des Gegners.

### Vereinspräsident





**Punkte** | Winzige runde Objekte ohne materiellen Wert, um deren Besitz ungeachtet dessen immer wieder erbittert gestritten wird.

**Quantensprung** | Im mikrophysikalischen Bereich durch äussere Einwirkungen hervorgerufene Ortsveränderung, bei der Energie verlorenght. So

ähnlich ist es auch im Eishockey: Energetischer Einsatz des Gegners kann den Füssen eines Spielers zu einem meistens ungewollten Sprung und ihm selbst damit zu einer Ortsveränderung verhelfen. War der Einsatz zu energetisch, erfolgt eine weitere Ortsveränderung, und zwar die des Angreifers in Richtung Strafbank.

**Raumdeckung** | Ausrede von Spielern und Trainer, wenn das ursprünglich geplante Konzept der Manndeckung nicht funktioniert.

**rausfliegen** | In einem Turnier der Übergang von einem über der Mannschaft schwebenden Verhängnis zur aerodynamischen Manifestation.

**Referee** | Schiedsrichter, angeblich unparteiisch – letzteres wird aber von allen vehement bestritten, die unter seinen Entscheidungen zu leiden haben. Referees sind kleinlich und nachtragend und stecken ihre neugierige Nase in alles, was auf dem Eis vor sich geht. Sie schaffen es, dem Eishockeyspieler die schönste Rauferei zu vergällen. Sie petzen und tratschen, stänkern und nörgeln, schreien und fuchteln herum. Ist es da ein Wunder, dass sie *nie* von einem Spieler zu einem Glas Bier nach dem Spiel eingeladen werden? Natürlich nicht!

**Regel** | Kategorischer Imperativ, der nicht nur auf dem Eis den Verkehr von Menschen miteinander festlegt, wobei Regelüberschreitungen oft als unangenehm empfundene Konsequenzen nach sich ziehen.

**rot** | Farbe, die Spieler gelegentlich zu sehen glauben, wenn ein Gegner sie heimlich foult, ohne rot zu werden.

**Scheck** | Kleinformatiges Stück Papier, das für manchen prominenten Eisho-

## Zechtour



ckeyspieler Anlass für einen rapiden Ortswechsel wird.

**Schlittschuhe** | Schuhe mit Kufen, die von den meisten Eishockeyspielern während des Spiels getragen werden. Diese Sitte geht auf einen alten Aberglauben zurück, wonach man sich angeblich mit solchem eigenartigen Schuhwerk besonders sicher auf glattem Material bewegen kann. Wissenschaftlich ist das nicht nur seit Langem widerlegt, sondern es wurde eindeutig das Gegenteil bewiesen. Der Sportmediziner Dr. Lieboldt empfahl sogar, auf jegliches Schuhwerk zu verzichten und barfuss zu spielen, da dies die Durchblutung ungemein fördere. Aber die Eishockeyspieler bestehen uneinsichtig nach wie vor auf ihren Schlittschuhen. Anders viele Zuschauer, die meinen, dass mancher schlafmützige Spieler barfüßig viel spritziger agieren würde.

**Schluss sirene** | Ein Signal, das alle Spieler inständig herbeiflehen, sobald sie das Eis erst einmal betreten haben. Bei manchen Spielen deckt sich dieser Wunsch total mit dem des Publikums.

**Shanty** | In Schottland beheimatete frühe Form des Eishockeys, die vermutlich dazu beigetragen hat, dass der Puck so klein ausgefallen ist. Ob während des Spiels die gleichnamigen Seemannslieder gesungen wurden, ist leider nicht überliefert – als gesicherte Information gilt lediglich, dass schon die zweite Shanty-Begegnung in Hosen statt in Kilts stattgefunden hat.

**Stocktechnik** | Der Versuch, von der durch Alterserscheinungen bedingten Tatsache, sich auf einen Stock stützen zu müssen, durch gelegentlich heftiges Herumfuchteln mit demselben abzulenken.

**Strafbank** | Ruheplatz für müde Spieler, den so gut wie jeder Eishockeyspieler mindestens einmal pro Spiel ansteuert. Er darf dies allerdings nur mit Erlaubnis der Referees tun. Um diese für sich einzunehmen, gibt es eine Reihe von Methoden. Die beliebteste: herausfinden, welcher unter den Spielern der gegnerischen Mannschaft den Referees besonders unsympathisch ist, und diesem dann den Schläger auf den Kopf hauen. Klappt fast immer. Merke: Je derber zugeschlagen wird, desto grösser die Chance, die Erlaubnis für ein längeres Püschchen zu bekommen.

**Sturm, erster** | Verlässt sich darauf, dass der zweite Sturm die Tore schießt.

**Sturm, zweiter** | Verlässt sich darauf, dass der dritte Sturm die Tore schießt.

**Sturm, dritter** | Verlässt sehr bald wieder das Eis, wenn er sich auf den ersten und zweiten Sturm verlässt.

**Taktik** | Spielkonzept, das gehabt zu haben von Trainern nach einem Spiel behauptet wird. Zum Leidwesen der Trainer wird dies bei Niederlagen von anderen entweder nicht geglaubt oder als falsche Taktik hingestellt. Die Betroffenen empfinden dies als ausgesprochen takt(ik)los.

**Talent** | Mutige Bezeichnung für einen Spieler, von dem man annimmt, dass er das, was er nicht kann, in absehbarer Zeit lernen wird, was sich in den meisten Fällen als übermütig erweist.

**Tiefschutz** | Vornehmer Ausdruck für ein pikantes Kleidungsstück, das gewisse hervorragende Weichteile schützt, die für das Liebesleben eines Eishockeyspielers von nicht unerheblicher Bedeutung sind.

**Tor** | a) Käfigartiges Gebilde, das wie im Zoo ein Wärter reinzuhalten hat. b) Ähnlich wie bei einer ungewollten Schwangerschaft die oft als unangenehm empfundene Konsequenz aus stürmischem Vorgehen und versagender Abwehr.

**Trainer** | Jemand, der glaubt, er wüsste, wie es geht, ohne es selbst zu können, und trotzdem sauer wird, wenn man ihn mit einem Haremswächter vergleicht. Unverzichtbar ist für einen Trainer, dass er sich für den Marquis de Sade interessiert, ein umfangreiches Repertoire an Schimpfwörtern und Flüchen beherrscht und für den Fall einer Heimgniederlage seiner Mannschaft den schnellsten Fluchtweg aus dem Stadion kennt.

**Turnier** | Veranstaltung, an der statt zwei gleich mehrere Mannschaften teilnehmen. Als Veranstaltungsort sind nur Eisstadion in Städten und Gemeinden geeignet, die über eine Grossklinik mit einer ausreichenden Zahl freier Betten verfügen.

**Überzahl** | Nachdem der Schiedsrichter mehr Rüpel des Gegners als die eigenen Rüpel die Strafbank drücken lässt, angeblich eine besonders grosse Chance, dem Gegner den Puck ins Netz zu semmeln. Wie einschlägige Erfahrungen mit der Schweizer Eishockey-Nationalmannschaft zeigen, ist es allerdings eher wahrscheinlich, dass in dieser Phase vorrangig das eigene Tor bedroht ist.

**Unterzahl** | Ein Eishockeyteam hat weniger Spieler auf dem Eis als der Gegner, d.h. der Rest nuckelt auf der Strafbank als O-Saft oder Tee getarnten Cognac und feixt sich einen. Jetzt ist endlich Platz für grosszügige Kombinati-

nen! Leider unterbindet der in Überzahl spielende Gegner dieses Unterzahlspiel oft auf unfaire Weise, indem er ein Tor schießt. Dann ist es nämlich für die Strafbänkler Schluss mit dem Cognacnuckeln, und es wird wieder viel zu eng auf dem Eis. Ein sportlicher Gegner handelt anders: Auf Geheiss des Trainers drischt einer aus der Überzahlmannschaft seinem Gegenüber den Schläger auf den Kopf. Er darf nun ebenfalls auf die Strafbank, und die Zahl der Spieler auf beiden Seiten ist wieder ausgeglichen.

**Verein** | Zusammenrottung von trinkfesten Personen. Es gibt grundsätzlich zwei Vereinsziele, von denen aber nur eines in die Satzung aufgenommen wird. Dieses offizielle Ziel heisst: Sport treiben. Das inoffizielle Ziel heisst: baldmöglichster Einbau einer Bierzapfanlage in den Gemeinschaftsraum des Vereinshauses.

**Zechtour** | Ausgedehnter Spaziergang von Theke zu Theke, der von etlichen Zuschauern nach Spielen als Ersatz für sonstige sportliche Betätigungen unternommen wird. Wird er allerdings vor einem Spiel absolviert, kann sich dies erheblich auf das optische Wahrnehmungsvermögen auswirken. An die im Einsatz stehenden Schiedsrichter gerichtete Proteste über zu viele Spieler auf dem Eis haben in solchen Fällen allerdings nur dann Erfolg, wenn die Schiedsrichter an der vorausgegangenen Zechtour beteiligt waren.